

ABSTRAK

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

Faisal Sadam Murron (0907312)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang cenderung masih monoton dimana kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga harapan perubahan sikap atau ranah afektif setelah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sulit tercapai. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan etika warga negara pada siswa sebagai bagian daripada *Civics Disposition* yang lebih mengedepankan aspek afektif dengan menggunakan metode permainan simulasi. Penelitian dilaksanakan di SMK Medikacom Bandung, subjek penelitian adalah kelas TSM X-B yang berjumlah 27 siswa dengan seluruh siswanya merupakan siswa laki-laki. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tingkat pertumbuhan etika warga negara siswa serta perubahan sikap siswa dapat diukur dari penilaian yang dilakukan pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil penelitian dari keseluruhan tindakan siklus, terjadi peningkatan atau pertumbuhan etika warga negara pada siswa dari siklus I hingga siklus III. Adapun pertumbuhan dari siklus I hingga Siklus III untuk kategori baik setiap indikatornya yaitu ; tanggung jawab moral tumbuh sekitar 37.77 %, disiplin diri tumbuh 52.88 %, hormat terhadap setiap martabat manusia tumbuh 37.76 %, hormat terhadap aturan tumbuh 54.94 %, berpikir kritis tumbuh 50 %, kemauan untuk mendengar tumbuh 36.28 % dan bernegosiasi serta berkompromi tumbuh 40.81 %.

Dalam penerapan metode permainan simulasi menuntut siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak harus duduk diam dan mendengarkan penjelasan dari guru selama pembelajaran, namun aktif di dalam kelas dan mengikuti pembelajaran dengan konsep permainan simulasi yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Hambatan yang ditemukan di lapangan yaitu masih rendahnya pemahaman siswa dan guru terhadap metode permainan simulasi sehingga membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang dalam menjelaskan langkah-langkahnya dan hal ini berdampak pada kurangnya alokasi waktu untuk pembelajaran itu sendiri. Dan upaya untuk meminimalisir hambatan tersebut yaitu dengan menjelaskan langkah-langkahnya menggunakan bantuan media sehingga alokasi waktu dapat di efektifkan.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah masih perlu pengembangan dan konsistensi yang lebih intens untuk mempertahankan etika warga negara yang sudah mulai tumbuh pada diri siswa, karena apabila tidak dipertahankan bisa jadi etika itu akan hilang dengan sendirinya karena tidak dibiasakan.

Faisal Sadam Murron, 2013

*Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika
Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK
Medikacom Bandung)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

**Implementation Methods In Learning Simulation Games PKN To Grow On
Ethics Citizen Students
(Students In Classroom Action Research TSM XB SMK Medikacom
London)
Faisal Sadam Murron (0907312)**

This research is motivated by problems related to the learning method on Educational subjects Citizenship (Civics), which tends to be monotonous in which most teachers still use the lecture method, so the expectations of affective change in attitude or after learning citizenship education difficult to achieve. This study was conducted in an effort to foster citizen ethics in students as part of the *Disposition of Civics* that emphasizes the affective aspects using simulation games. Research conducted at SMK Medikacom Bandung, research subjects is TSM class XB totaling 27 students with all of his students are male students. The method used in this study is action research (PTK). The growth rate of the student and citizen ethics change students' attitudes can be measured from the assessment conducted at each cycle.

Based on the results of the whole cycle of action, there is an increase or growth of citizen ethics in students from the first cycle to cycle III. The growth of the first cycle to cycle III for both categories each indikatornya namely moral responsibility grew approximately 37.77%, 52.88% grow self-discipline, respect for the dignity of every human being to grow 37.76%, respect for the rule grew 54.94%, critical thinking to grow 50% , willingness to listen and negotiate grew 36.28% and 40.81% growth compromise.

In the application of the simulation game method requires students to be active in the learning process, students do not have to sit still and listen to the explanations of the teacher during learning, but active in the classroom and participating in learning with a fun simulation game concept so that students do not feel bored with the monotony of learning . Barriers were found in a field that is still lack of understanding of students and teachers on methods of simulation games that require the allocation of time long enough to explain the steps and it's impact on the lack of time allocated for learning itself. And attempts to minimize these obstacles is to explain the steps using the help of the media so that the allocation of time can in efektifkan.

The conclusion that can be drawn is still necessary to develop a more intense and konsistenitas to maintain ethical citizens who have started to grow on students, because if not maintained can be ethical it will disappear by itself because it is not habitual.

Faisal Sadam Murron, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu